esp@cenet document view

CLAVIER A INITIALISATION ALEATOIRE

Patent number:

FR2684778

Publication date:

1993-06-11

Inventor:

JEAN-FRANCOIS MAURRAS

Applicant:

MAURRAS JEAN FRANCOIS (FR)

Classification:

- international:

G06F3/02; H01H13/70

- european:

G07C9/00C2B; G07F7/10; H01H13/70

Application number:

FR19910015477 19911206

Priority number(s):

FR19910015477 19911206

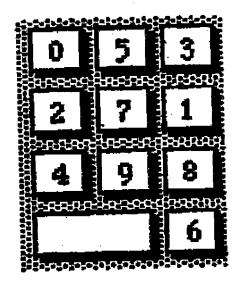
Report a data error here

Also published 89:

國 WO9311551 (A1)

Abstract of FR2684778

The keypad disclosed has key values which are not predefined. Definition of these keys is carried out at randum and possibly in a conventional manner. Application is found in all fields where a (secret) code gives confidential access, as in the case of banking operations in particular. In such applications, the keypads are normally, but not exclusively, numeric.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUȚ NATIONAL DE LA PROPRIETE INDUSTRIELLE

PARIS

(11) N° de publication :

STRIKER & STRIKER

2 684 778

(à n'utiliser que pour les commandes de reproduction)

(51) Int CI3 : G 06 F 3/02//H 01 H 13/70

(21) No d'enregistrement national :

(12)

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

(22) Date de dépôt : 06.12.91.

(30) Priorité :

(71) Demandeur(s) : MAURRAS Jean-François — FR.

(72) Inventeur(s) : MAURRAS Jean-François.

Date de la mise à disposition du public de la demande : 11.06.93 Bu letin 93/23.

Lista des documents cités dans le rapport de recherche : Le rapport de recherche n'a pas été établi à la date de publication de la demande.

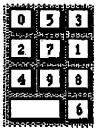
(60) Références à d'autres documents nationaux apparentée :

73) Titulaire(s) :

(74) Mandataire : Maurras Jean François.

(54) Clayler à initialisation aléatoire.

(5) L'invention que nous décrivons consiste en la construction de claviers a valeurs des touches non prédéfientrancium de deviets à valeurs des autories introduction pretain nes, la définition de ces touches se falsant au hasard puis, éventuellement, de façon plus classique. Cette invention s'applique dans tous les domaines où un code (secret) permet un accès confidentiel, dans le domaine bancaires notemment. Dans ces applications les clavlers sont plutôt numériques, mais ce n'est pas limitatif.





30

2684778

1

Clavier à initialisation alèatoire

La présente invention concerne les claviers, matériels ou affichés sur un écran au moyen desquels l'homme communique avec une machine et elle a pour objet d'ameliorer la sécurité de cette communication.

Dans certaines applications, bancaires notamment, mais aussi celles liees a un accès habitation, véhicule, autres), un usager est amene a composer un code pour authentifier cet accès. Au moyen des claviers connus, la présence d'un tiers rend souvent cette operation peu sure.

Lors de la composition d'un code, pour les claviers dont la valeur des touches est firée définitivement à la construction du clavier, les mouvements des doigts permettent à un observateur, meme bien intentionné, de retrouver le code composé. Il est donc du plus haut intérêt d'avoir des claviers dont seul l'utilisateur connaisse la valeur des touches.

C'est ce que permet un clavier réalisé suivant l'invention.

Il y a déja des claviers dont les touches peuvent prendre plusieurs valeurs, et où cette valeur est affichée par ailleurs. Dans ces claviers la valeur de touches va s'afficher ou bien sur la touche elle meme, ou bien dans une fenêtre à coté de chacune des touche, ou bien dans une seule fenêtre un peu plus grande représentant le clavier. Ce qui caracterise noure invention c'est que cette valeur est définie de façon aléatoire, au moins dans la phase d'authentification.

Le processus automatique de définition de la valeur va utiliser un génerateur de nombres pseudoaleatoires. Ce génerateur peut être local. Lorsque ces claviers sont relies à un appareil central ce générateur peut aussi être central.

On peut aussi avoir un tel clavier laissant à l'usager, qui le préférerait, la possibilité de travailler dès le départ avec un clavier 35 standard.

Les divers caractéristiques et avantages de l'invention ressortiront de la description qui va suivre, de quelques unes de ses formes possibles de

→ US PTO

2

realisation, etant bien entendu qu'il s'agit uniquement d'exemples non limitatifs, toutes autres dispositions pouvant être adoptées sans sortir du cadre de l'invention.

Au cours de cette description on se réfere au dessin ci-joint sur lequel:

La Fig. 1 represente un clavier (numérique) avec son initialisation habituelle.

10

La Fig. 2 represente un clavier (numerique) non initialise.

La Fig. 3 represente le même clavier apres initialisation aleatoire.

La Fig. 4 represente le clavier 1, le microprocesseur 2, le système central 4, l'initialisateur 3.

Les différentes parties d'un clavier sont suffisamment connues pour que nous ne les (re)définissions pas ici.

20

Les touches n'ont par toutes ici la même forme (celle numérotée () sur la figure 1).

Cette même touche n'est pas valorisee sur la figure 3.

25

Le clavier figure 1 est relie physiquement au microprocesseur 2, lui même relie au système central 4 et ce de la même façon que le système habituel. Le microprocesseur est d'autre part relie a la commande d'initialisation 3, le système recevant la carte par exemple.

30

Ce microprocesseur a deux objets:

- 1- Initialiser les touches du clavier.
- 2- l'iransmettre au système central les différents codes correspondant à la pression des différentes touches de 0 à 9.

35

A l'introduction de la carte le clavier est dans l'état de la figure 1. Le nombre de microsecondes de l'horloge du microprocesseur par exemple, va alors initialiser le générateur de nombres aléatoires de ce microprocesseur

3

iou programmé sur ce microprocesseur). Les valeurs des touches vont s'afficher sur celles-ci (ou à coté de celles-ci) et vont prendre, par exemple. l'état de celles de la figure 3.

Lors de la composition du code secret, les codes des touches pressees sont transmis au microprocesseur qui les transcode en ceux de la valeur affichée sur les touches pour les transmettre au système central.

4

Revendications de Brevet

1- Clavier dont la valeur des touches n'est pas affectée à priori, cette affectation se faisant de facun aléatoire.

5

- 2- Clavier suivant la revendication I pour lequel cette initialisation est déclenchée au ointact avec la machine (introduction de la carte dans une application bancaire).
- 3- Clavier suivant la revendication 1 qui, dans l'hypothèse ou l'usager doit utiliser longuement ce clavier, et dont, par recoupements, la valeur des touches pourrait être déduite, réinitialise, de façon aléatoire durant l'opération d'authentification (dans le cas par exemple d'un code avec repetition 7777 par exemple, la probabilite d'identification du code est d'un peut plus de 3/10 avec 3 essais possibles. Dans le cas d'une réinitialisation après deux caractères identiques cette probabilite tombe à environ 3/100).
 - 4- Clavier suivant les revendications 1 et 3 réinitialisé de facon classique une feis l'authentification effectuée (pour ne pas permettre à un tiers l'identification des valeurs des touches).
 - 5- Clavier suivant les revendications 1 à 4 pour lequel l'affichage s'effectue sur chacune des touches.
- 25 6- Clavier auivant les revendications 1 a 4 pour lequel l'affichage s'effectue à côte de chacune des touches.
 - 7- Clavier suivant les revendications 1 à 4 pour lequel l'affichage s'effectue sur un pavé représentant l'ensemble des touches.

30

20

- 8- Clavier suivant les revendications 1 à 7 pour lequel l'affichage s'effectue au moyen d'un procédé visuel (cristaux liquides, diodes electroluminescentes, écran tactile etc...).
- 35 9- Clavier suivant les revendications 1 à 7 pour lequel l'affichage s'effectue au moven d'un procédé tactile (Matrice de picots, etc...).

5

- 10- Clavier suivant les revendications precedentes pour lequel le generateur pseudoaléatoire de valeurs de touches est local.
- 11-Clavier suivant les revendications 1 a 9 pour lequel la génération pseudoaléatoire des valeurs des touches se fait a partir du central auquel le 5 clavier est reliè.

1/1



Figure |



Figure 2



Figure 3

